

Utilitários

TAS WORD PC PROCESSADOR DE TEXTO EM PORTUGUÊS

Há mil programas de processamento de texto para os PC, ou talvez mais. E uns são mais completos do que outros — por vezes muito completos, permitindo até fazer cálculos matemáticos ou integrar dados de outros programas, e mesmo gráficos, contar linhas, caracteres e palavras, estabelecer índices, verificar a ortografia e personalizar correspondência. O pior é que, em regra e como se compreende, quanto mais completo é um programa, mais complexo o é — há casos em que as mais simples funções exigem uma sucessão incrível de comandos.

Não obstante, o que se pretende na maior parte dos casos é precisamente o inverso: algo tão simples quanto possível, permitindo tirar todo o partido das impressoras, alinhar (justificar), margens e pouco mais. Personalizar correspondência é algo que interessa a muitos mas não a todos, e o mesmo se pode dizer dos verificadores de ortografia. Principalmente no nosso País, uma vez que são poucos os casos em que os dicionários integrados no programa são portugueses, dados os custos que implicam.

Todos os quantos entre nós trabalharam com o «Tasword» nos Spectrum sabem que nenhum outro processador de texto se mostrou neles mais prático. O «Tasword PC», a versão destinada aos computadores pessoais, está a ter um êxito semelhante: recentemente, dois dos maiores bancos holandeses decidiram, a conselho da Olivetti, usar o «Tasword PC», o que,

de resto, consagra uma prática que já levou à aquisição de 12 000 exemplares do programa, por outros serviços.

A versão portuguesa

Compreende-se por isso o interesse do lançamento da versão portuguesa do «Tasword PC», elaborada pela Infornova, representante em Portugal da Tasman Software. Por surpreendente que pareça, o «Tasword PC» é ainda mais prático do que as versões desenvolvidas para o Spectrum. Dispõe de muito mais facilidades e, portanto, tem muito mais comandos, mas todos eles são extremamente fáceis — o utilizador nunca tem necessidades de premir três teclas ao mesmo tempo, como tantas vezes acontece em programas de muito mais alto preço. E, tal como acontece no excelente «Tasword 8000» — que rivaliza

com o «Locoscript» nos Amstrad 8256/8512 — basta premir uma tecla de funções (a de Escape, no caso dos PC) para ter na frente a relação completa dos comandos. E para voltar ao texto basta premir Enter. Se se quiser ver ao mesmo tempo o texto e os comandos, nada mais fácil: prime-se a tecla de Scroll Lock. Então, cada vez que se prime a tecla de End, na janela por cima do texto surge uma lista de comandos. Se quiser fazer desaparecer a janela de Help, ficando só a do texto, também nada mais fácil: prime-se simultaneamente F1 e Shift. Para fazer reaparecer a janela procede-se do mesmo modo.

A correcção dos erros pode ser feita por carácter, por palavra, pelo resto da linha ou por toda a linha, e uma característica interessante é a de que o «Tasword PC» retém na memória as quatro últimas linhas apagadas, pelo que é possível

APAGAR E FORMATAR			
apagar linha	F1 F2	recuperar linha	ESC ver Help/Anotações/Tecl.utilizador
apagar palavra	F3 F4	centrar linha	SCROLL LOCK +↑ e ↓ "rolar" écran
mov.texto esq.	F5 F6	mov.texto dir.	HOME início do écran PG UP écr.super.
justif.linha	F7 F8	comprimir linha	END fim do écran PG DN écr.infer.
justif.parág.	F9 F10	MENU PRINCIPAL	INS inser.linha/car DEL apag.direita
CONTROL = BLOCOS E APAGAR			
marcar iní.bloc.	F1 F2	marcar fim blo.	HOME iní.do tex. + pal. esq. K impre.
mover bloco	F3 F4	copiar bloco	END fim do tex. + pal. dir. ctl car
"paste" bloco	F5 F6	apagar bloco	B iní.da linha PG UP pág.su G MAIUS.
apag.marc.bloco	F7 F8	apagar parágr.	E fim da linha PG DN pág.in F mínus.
apa.até iní.lin.	F9 F10	apa.até f.linha	Y rj drás.bloco L ir p/lin. P p/pág. SHIFT
SHIFT = MARGENS E INTERRUPTORES			
Help on/off	F1 F2	justif. on/off	
Anot. on/off	F3 F4	wordwrap on/off	
Queb.Pág.on/off	F5 F6	inser. on/off	
apagar margens	F7 F8	auto ins on/off	
pôr margem esq.	F9 F10	margem direita	
ALT = TABS E IMPRESSÃO			
pôr tab	F1 F2	tirar tab	- definir tecla de utilizador
recup.tod.tabs	F3 F4	apag.tod.tabs	= acabar definição
tirar cabeçalho	F5 F6	pôr cabeçalho	A - T teclas do utilizador
tirar rodapé	F7 F8	pôr rodapé	número (fila sup.) função múltipla
apagar texto	F9 F10	rj drás.parágr.	número (tec.numér.) caracteres esp.
Prima ESC p/mais	Help/Anotações/Tec.Utiliz.		ou prima ENTER p/ voltar ao texto

TASWORD PC
The Word Processor
Versão 1.00

Tradução completa — uma das páginas de «HELP» do Tasword PC

repô-las se necessário. Se por engano se escrever uma parte do texto em maiúsculas, basta premir as teclas Control e F para o passar a minúsculas. E fazendo Control + G acontece o oposto.

O «Tasword PC» permite também introduzir anotações — moradas, por exemplo, ou outros dados — e chamá-las através da janela superior, como as listas dos comandos. É possível também definir matrizes de páginas e caracteres especiais.

Um programa integralmente traduzido em português

Só encontramos um problema no «Tasword PC» — aliás aparente. O programa está configurado para as impressoras Star e para as normas da IBM Portuguesa quanto aos nossos caracteres. O resultado é o de que em muitas impressoras — diríamos na maior parte — esses caracteres não são reproduzidos no todo. Nas Seikosha SP-1200 AI e SL-80 AI, por exemplo, só o «a» e o «i» com acento agudo são reproduzidos. Mas isso não é um defeito do programa, nem dessas ou outras impressoras. A questão é: que não existem normas para os caracteres portugueses — é por isso que nas impressoras, no modo IBM, se encontram conjuntos de caracteres estran-

geiros de várias línguas, mas não da nossa. A que mais se aproxima de uma norma é a da IBM Portuguesa, e por isso a Infornova a adoptou, embora, como dissemos, não pareça que seja actualmente a mais usada. As coisas complicam-se ainda com o aprecimento de teclados ditos portugueses — contendo os caracteres nacionais mas não nos mesmos lugares. Consequentemente, um programa de processamento de texto, na nossa língua, tem de ser configurado para um tipo de computador e um tipo de impressora. No entanto — e como bem se recorda quem trabalhou com o «Tasword» nos Spectrum, é muito fácil adaptá-lo. Premindo a tecla F10 e depois a tecla da letra O entra-se no segundo «menu», em que uma das opções é precisamente a de «adaptar o Tasword». Prime-se a tecla T, seguem-se as instruções — é tudo. Se amanhã se mudar de impressora, basta repetir a operação na medida em que for necessária. E de qualquer modo convém notar que a Infornova garante assistência técnica aos utilizadores legalizados do «Tasword PC».

Um trabalho perfeito


O «Tas-Print», um acessório do «Tasword» que permite optar por uma diversidade de ti-

pos de caracteres, é também comercializado pela Infornova — é extremamente interessante para melhorar a apresentação dos textos e para a impressão de cartões, avisos, ementas, etc.

Premindo a tecla K, quando no segundo «menu», devia ter-se acesso ao verificador de ortografia «Tas-spell», mas este não está disponível, pelo menos por enquanto, o que aliás é uma prova de consideração por parte da Infornova: fornecer aos compradores do «Tasword» um dicionário inglês, como tantas vezes acontece, não faria sentido, e organizar um dicionário português seria útil, mas por certo demorado e demasiado dispendioso.

Note-se, a propósito que a Infornova fez um difícil mas invulgarmente perfeito trabalho de tradução no «Tasword». Todas as instruções e todos os comandos foram vertidos para a nossa língua, com correcção e clareza. O que representa também um cuidado invulgar para com o utilizador.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIII



**O PODER DA DRIVE
AO SEU ALCANCE**

**EXIJA A GARANTIA
TRIUDUS / AMSÓNICA**

DISTRIBUIDOR / REPRESENTANTE OFICIAL



1

TROCADATA

PARA COMPRAR OU VENDER O SEU PC, IMPRESSORA OU MODEM EM ESTADO DE USO (APPLE, DEC, IBM, ICL, OLIVETTI, PHILIPS,

2

SOFTWARE SHOP

PROGRAMAS NACIONAIS: BOLSA, CONTABILIDADE, CONSTRUÇÃO CIVIL, FACTURAÇÃO, STOCKS, ... PROGRAMAS INTERNACIONAIS: ASHTON-TATE, BORLAND, LOTUS, MICROSOFT...

3

CONSUMÍVEIS

PARA O SEU COMPUTADOR, MÁQUINA DE ESCRIVER, IMPRESSORA (DISKETTES, ARQUIVADORES, FITAS, FORMULÁRIOS, ETC.,


4

HOME COMPUTER

PHILIPS NMS COM FORMAÇÃO BASE GRATUITA DE MS-DOS E DE APLICAÇÕES (TRATAMENTO DE TEXTO «WORD», FICHEIROS «D BASE III» OU FOLHA DE CÁLCULO «LOTUS 1, 2, 3»)

COMPUTER CENTER

CENTRO COMERCIAL CALEIDOSCÓPIO, LOJA 1
TELEF. 758 51 93 — CAMPO GRANDE — 1700 LISBOA



SOFTWARE SHOP

- Advocacia
- Bolsa
- Contabilidade
- Gestão
- Materiais

Ashton Tate
D Base III...

Borland
Sidekick

Lotus
Lotus 1, 2, 3...

Micropro
Wordstar...

Microsoft
Word...

Nantucket
Clipper...

TROCADATA

Apple IIc	57 500\$
Mac 512/400	185 000\$
Mac Plus	275 000\$
Epson LX	39 500\$
Epson MX	69 500\$
DEC Rainbow	235 000\$
Hew lett Packard	
HP 150 II-10Mb	395 000\$
ICL 10Mb	
c/ 3 terminais	395 000\$
Olivetti M24	265 000\$
Philips MSX	75 000\$

COMPUTER CENTER

Centro Comercial Caleidoscópio
Telef. 758 51 93
1700 LISBOA

VIDEOJOGOS

NOVOS SEGREDOS DE «DRILLER»

A semana passada ficámos a saber como controlar os veículos de Driller. Esta semana vamos aprofundar um pouco a história da missão. Começando por lembrar que o planeta Evath tem duas luas, Mitral e Tricuspid. A primeira destas luas foi durante muito tempo escavada por criminosos aí exilados, os Ketars, que entretanto partiram.

Com o decorrer do tempo uma vasta camada de gás formou-se sob a superfície de Mitral, uma situação já perigosa, tornada ainda mais preocupante com a descoberta de um meteoro que se aproxima rapidamente de Evath, numa rota de colisão com Mitral. Caso isto suceda (os cientistas garantem os seus cálculos, e indicam mesmo o tempo que o meteoro demorará a chegar até Mitral — 4 horas e oito segundos — a lua pode explodir, lançando Evath para fora da sua órbita. O fim para uma civilização...

Energia e missão

Qualquer que seja o modo de transporte utilizado — a sonda ou a nave de reconhecimento — os «lasers», escudos e restantes equipamentos dependem dos cristais de Rubicon. O movimento da nave, a utilização dos «lasers», as operações de perfuração (quando na sonda) gastam energia. O raio de um laser inimigo reduz a energia nos escudos protectores. Isto quer dizer que é necessário saber onde encontrar novas fontes de energia, de modo a continuar a missão, sempre que os níveis indicados no monitor de bordo são bastante baixos.

Os cristais Rubicon devem-se a um estranho processo efectuado sob a luz solar. Por isso mesmo será mais fácil encontrar estes cristais na zona clara da lua, iluminada por Vasculan. É importante lembrar que na zona mais escura do planeta as reservas de cristais são escassas.

Disparar sobre um destes cristais transfere toda a sua energia para o Rubicon existente na própria nave (ou sonda). É um processo aparentemente simples mas tecnologicamente muito complicado. De facto, há duas variedades de cristais de Rubicon: uma permite aumentar a energia do veículo, a outra reforça os escudos de protecção.

É na sofisticada aparelhagem do veículo que as diferenças são verificadas, sendo a energia enviada ao reservatório correspondente. Mas cuidado que a tecnologia Ketar é ainda insuficientemente conhecida por Evath e, por vezes, os cristais de Rubicon têm efeitos inesperados.

A sonda de escavação

Construída de acordo com os requisitos do árduo trabalho a que se destina (liga de platínio), a sonda utiliza a energia de cristais de Rubicon, movendo-se para a frente, trás, esquerda, direita, podendo também fazer voltas de 180 graus sobre o seu eixo. A sua velocidade pode ser alterada aumentando ou diminuindo o movimento (CDU) e o ângulo de viragem.

O corpo central da sonda pode também inclinar-se para qualquer dos lados ou rodar sobre si próprio, permitindo olhar

em qualquer direcção. Pode, também, ser elevado até à capacidade máxima dos extensores de que dispõe. No entanto, quando em movimento, convém manter a elevação a zero ou, no máximo, 1.

A sonda está equipada com um laser activado a partir do painel de comando. O cursor funciona como mira. Os «lasers» são uma concentração de raios de luz de alta frequência, com efeitos verdadeiramente devastadores se bem que nem sempre previsíveis.

As operações de perfuração só podem ser realizadas a partir da sonda. De facto, a sonda limita-se a transmitir para Evath os sinais necessários ao posicionamento da torre de perfuração, que é então teletransportada até Mitral e colocada no ponto indicado.

Sondagem e perfuração

Para retirar o gás existente em cada plataforma (lembrem-se de que, para que o sector seja considerado seguro, é preciso atingir, pelo menos, 50 por cento da bolsa) é necessário determinar o local exacto onde esta se encontra e colocar aí uma torre de perfuração. Tocando na tecla de perfuração (D) as coordenadas do local são enviadas a Evath e uma torre é colocada no ponto indicado. Caso a operação falhe é necessário cancelá-la, teclando C. Mas cuidado, que esta operação requer muita energia.

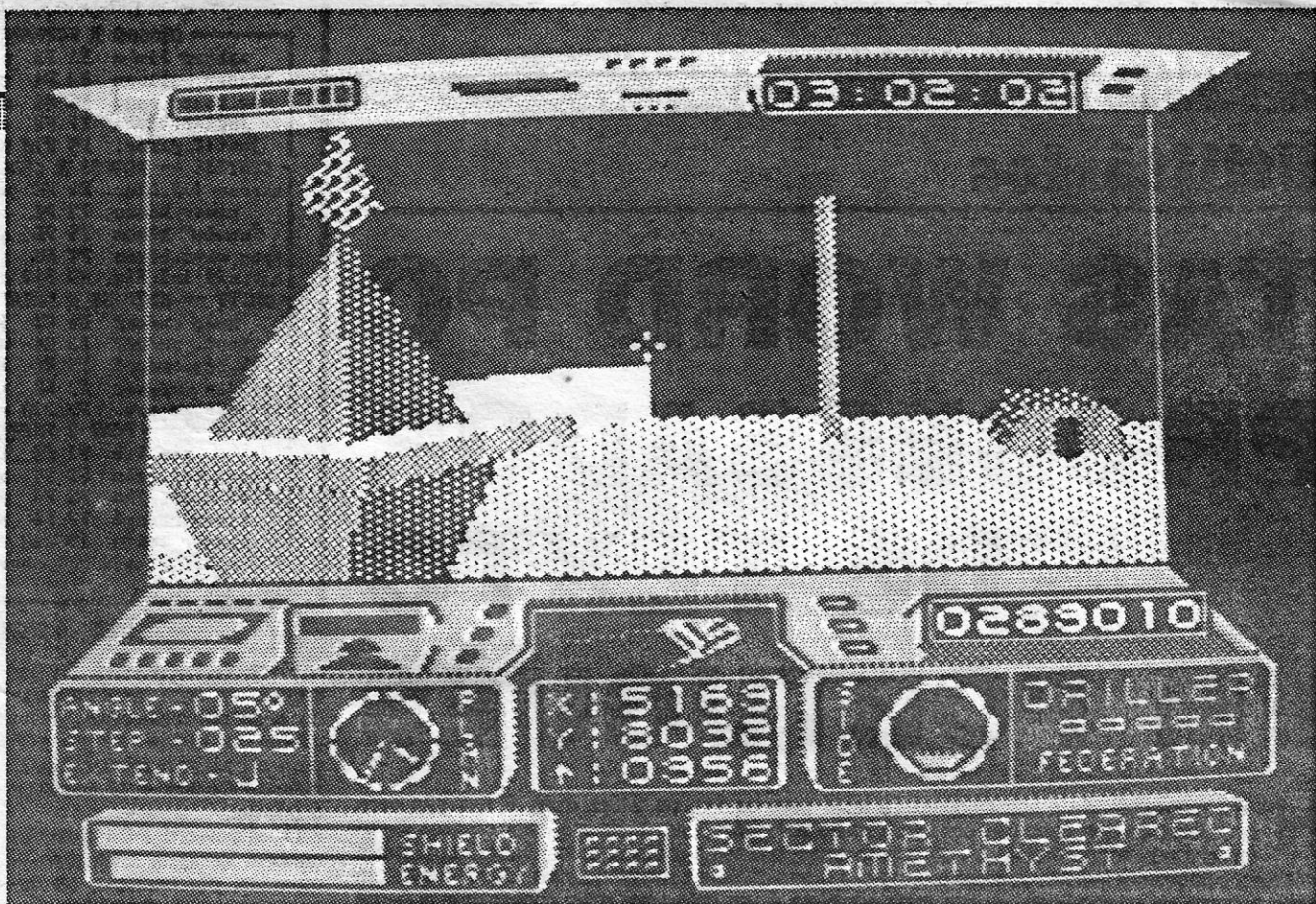
Uma vez colocada a torre, a janela no canto inferior direito do «écran» indica qual a situação do sector. Para obter informação adicional tecla I. Se tudo estiver correcto (isto é, com mais de 50 por cento de gás a ser retirado da bolsa), deixe a torre no local e prossiga em busca de outro ponto para perfurar.

NOTA: Esta é a operação mais importante de toda a missão. Basta que um sector esteja por perfurar quando as quatro horas e oito segundos se escoarem e é o ...FIM.

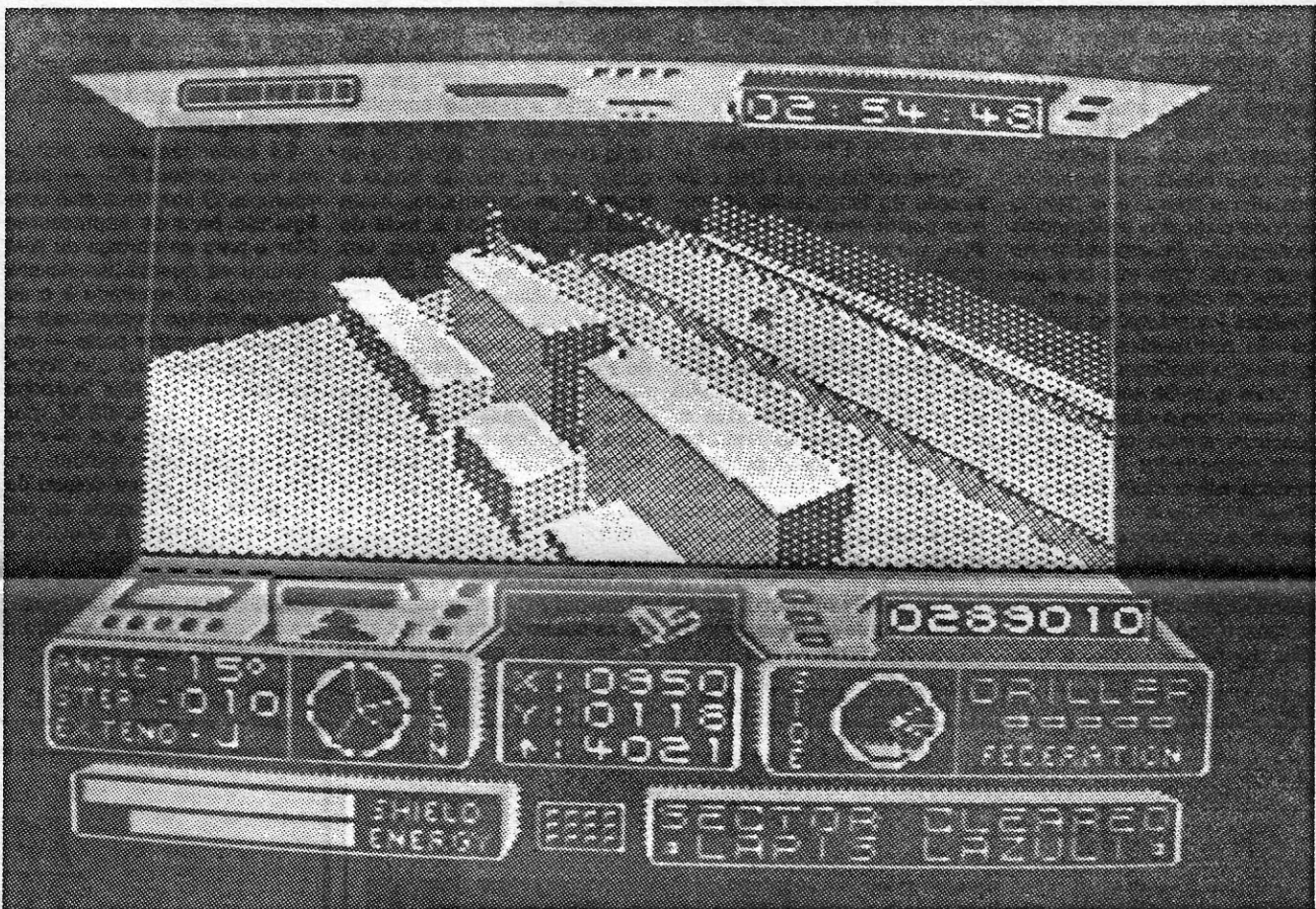
Nave de reconhecimento

Idêntica à sonda no que toca aos comandos (exceptuando a função da tecla R, que, aqui, serve para elevar o veículo acima dos quatro mil CDU) a nave é um óptimo auxiliar para mapear Mitral. Embora incapaz de abandonar a atmosfera de Mitral, a pequena nave é um rápido meio de transporte entre sectores. Mas atenção: a nave é bem mais vulnerável a ataques do que a sonda, devido à liga leve utilizada na sua construção.

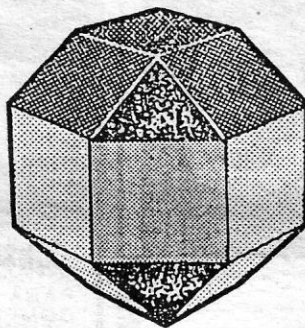
Para penetrar na nave (quando a encontrarem) basta levar a sonda até por debaixo desta e tocar em R até que o indicador no centro do painel de comandos indique que estão no controlo da nave. O processo inverso permite voltar à sonda.



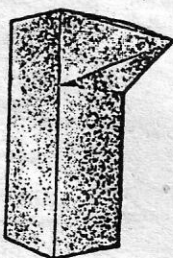
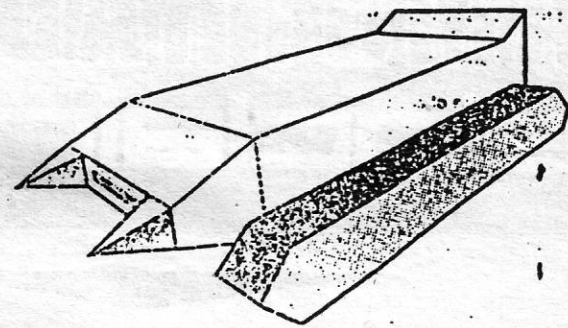
Já na nave, de volta a Amethyst, com escudos e energia no máximo. Ao fundo a torre ficou sem o topo



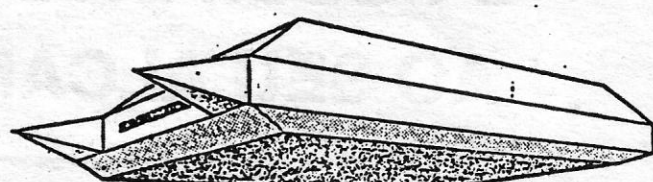
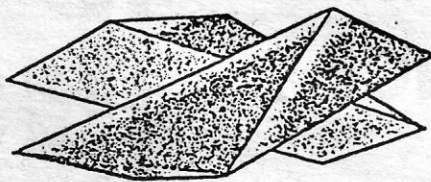
Lápis lázuli já está seguro. Resta saber onde está a torre de perfuração...



Mitral, a lua de 18 lados



Um farol laser e um radar voador, restos da tecnologia Ketar



A sonda de perfuração e a nave de reconhecimento usadas em Driller

Faróis laser

O sistema de defesa Ketar inclui vários faróis laser colocados nas plataformas de Mitral. Se for detectado por um destes «guardas», tem uma de três opções:

a) Recuar para fora da zona de alcance;

b) Acelerar em direcção ao farol até ficar no ângulo cego deste;

c) Ripostar ao fogo do farol (efeitos inesperados).

Radares

Embora pouco se conheça sobre estes radares voadores, também herança dos Ketar, sabe-se que aparecem inesperadamente no céu sobre Mitral, disparando sobre tudo o que se mova. A melhor resposta para

estes atacantes vindos do alto é a fuga para outro sector.

NOTA: No sector Ruby, sobre os caminhos suspensos, há um «guarda» que não convém molestar. Caso o façam ele ripostará, não dando oportunidade de escapar.

Sugestões:

1 — O mapa de Driller já aqui foi publicado. Mas ainda

há coisas a descobrir. Façam um novo mapa mais pormenorizado.

2 — Familiarizem-se com os comandos e funções dos veículos. Isso é importante para não terem de olhar as instruções quando numa situação de perigo.

3 — Muito cuidado... e boa sorte.

BIPLANO DE ARCADE FAZ «GUERRA» NO COMPUTADOR

TÍTULO: FLYING SHARK
MÁQUINA: SPECTRUM

AINDA o ano vai nos seus primeiros dias e já começam a surgir os jogos/programas que, decerto, vão ganhar direito a um cantinho muito especial na prateleira de preferências de cada um; aquele canto onde estão os «muito usados». E é de facto isto que vai acontecer com *Flying Shark*, um jogo a lembrar o 1942, só que mais rápido e violento. Em *Flying Shark* controlamos um pequeno biplano que parte com uma metralhadora felizmente provida de munições infinitas, e três bombas (os símbolos vermelhos no ecrã), um arsenal em princípio suficiente para fazer cada nível. É mais fácil dito do que feito, mas foi assim que o programador decidiu. De qualquer modo, nada é inultrapassável...

Para aqueles que ficaram surpreendidos com o movimento de *Flying Shark*, diga-se aqui que o programador responsável foi Dominic Robinson, que também fez coisas como *Uridium* e *Zynaps*. O que explica porque é que esta conversão de um jogo de arcade é quase perfeita. E «quase perfeita» por uma única razão: a cor amarela utilizada em todos os níveis não é a melhor em questões de visibilidade quando tanto há a fazer. Por vezes perdemos um avião (disponos de três por nível), sem percebermos bem o que nos atingiu. Mas com paciência e muita repetição é possível ultrapassar estas dificuldades. Até porque os aviões, tanques e barcos inimigos têm tendência para seguir sempre a mesma rota... (isto é uma dica).

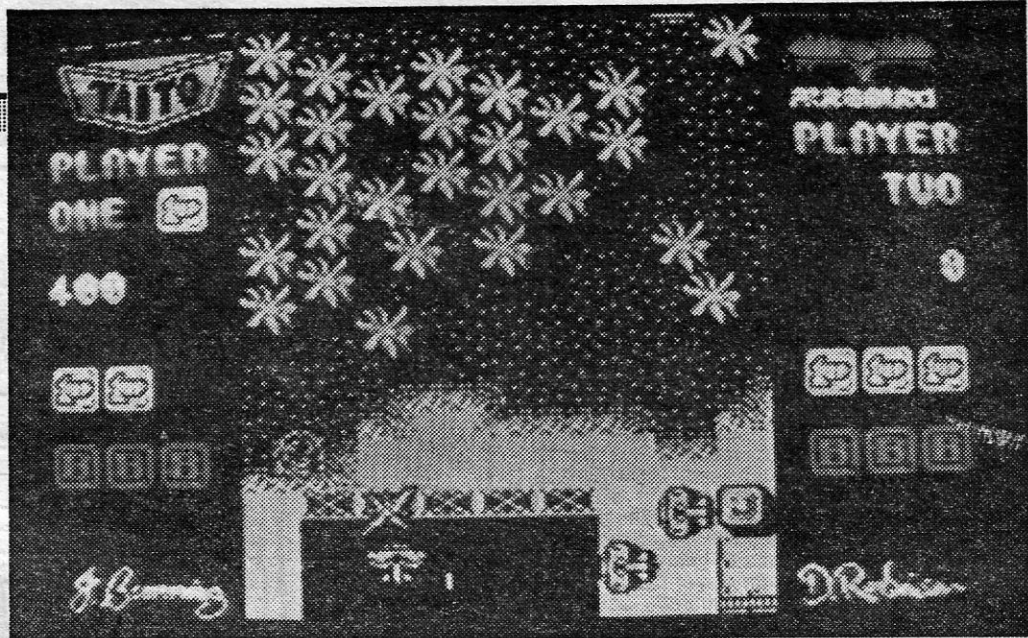
Para aqueles que sentem que o pequeno espaço disponível para mover o avião é mesmo pequeno, uma boa nova: caso seja necessário fugir a um inimigo mais arisco é possível voar para fora

da zona visível (só um pouco), o que dá para fazer umas surpresas. Mas o melhor, é mesmo mantermo-nos no meio do ecrã, abatendo os inimigos conforme eles aparecem. Uma maior pressão na tecla de *Fire* e uma das bombas é largada — num espectáculo de cor — destruindo tudo o que nos rodeia. Muito útil para situações difíceis mas convém não exagerar.

Capítulo teclas, o melhor é mesmo optar pelo joystick (um resistente de preferência), com as habituais esquerda/direita cima/baixo e fogo a servir para completar a missão. Para abater os tanques são necessários dois tiros, mas o tanque gigante que encontrará quase no fim do primeiro nível não vai desaparecer com menos de duas bombas bem lançadas. E logo na partida do segundo nível é conveniente abater os seis tanques que saem dos barcos. Caso contrário o fogo cruzado vai ditar-nos o destino...

Como é habitual, também aqui há bónus a recolher. Pontos, bombas e, muito importante, vidas extra. Há também armas extra (que permitem, por exemplo, duplicar o poder de fogo) mas são difíceis de apanhar. Lembrem as nuvens de energia de *Stainless Steel*, sempre aos saltos de um lado para o outro. Por vezes será melhor esquecê-las, isto se queremos manter o nosso avião no ar. De qualquer modo, e para os que quiserem tentar a recolha de todos os bónus, aqui fica a indicação de que os que aparecem logo que destruímos toda uma esquadilha inimiga são ótimos. Experimentem...

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A não perder



NOVA VERSÃO DE DRUIDA É MESMO DE ENFEITIÇAR

TÍTULO: DRUID II/ENLIGHTENMENT
MÁQUINA: SPECTRUM

COM uma apresentação diferente do seu antecessor, *Enlightenment* recebeu entre nós o nome de *Druid II*. E esta é, de facto, a sequência das aventuras do druida que em Dezembro de 1986 «colava» aos computadores muitos fanáticos dos jogos de arcade onde a massa cinzenta também tinha de trabalhar. Em *Druid* (o primeiro) a necessidade de pensar o que fazer em cada momento, aliada à urgência de resposta ao inimigo que assaltava o nosso herói era uma constante capaz de pôr os nervos em franja. Nesta segunda edição, o movimento parece (pelo menos no primeiro nível) ser mais calmo, mas a necessidade de pensar, a obrigação de saber que feitiço usar em cada momento continua a ser uma constante.

Sim, porque de feitiços trata *Enlightenment* (que traduzido, quer dizer Conhecimento, Iluminação). Ao longo de 15 níveis e valendo-se de 32 feitiços o nosso herói vai fazer o seu percurso até ao diabólico mago Acamantor, um reecontro pouco amigável após mais de um século de separação.

Druid, cuja missão final é mesmo obter o Conhecimento, parte da vila de Ishmar na Terra das Ruínas (aqueles gráficos numa horrível combinação de amarelo e azul) e vai ter de fazer o seu caminho por desertos, zonas mortais, terras rochosas e de fogo, até às cavernas onde Acamantor fez o seu quartel-general. Pelo caminho, vai necessitar de resolver uma série de enigmas e livrar-se de imensas hostes de apaniguados de Acamantor, apostados em enviá-lo para o mundo do eterno descanso. Para se livrar de tal sorte *Druid* deve usar, sapientemente, os feitiços recolhidos ao longo da jornada. Mas não só os feitiços (e muitos são) servem para chegar até ao reduto de Acamantor. As chaves são essenciais para passar de uma zona a outra, e o White Orb, guardado por um príncipe malvado, é arma importante e obrigatória para ter quando do encontro final.

Lembrando *Gauntlet*, este *Enlightenment*, que muitos vão decerto adorar, promete horas de divertimento para quem tenha a paciência de saber que feitiço faz o quê.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

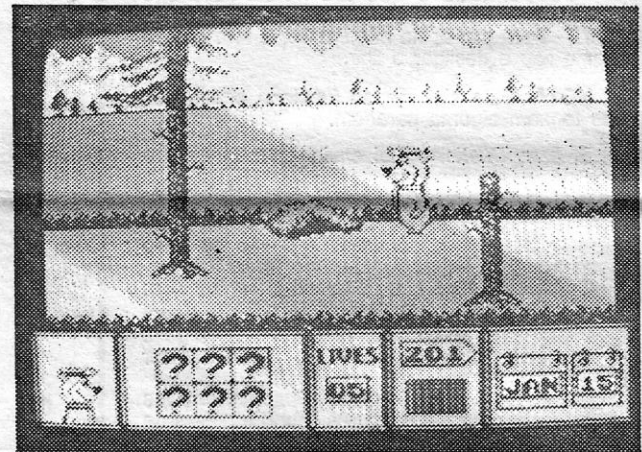
ZÉ COLMEIA METE-SE EM SÉRIOS APUROS

TÍTULO: YOGIBEAR
MÁQUINA: SPECTRUM

OFICIALMENTE e por cá ele é conhecido pelo Zé Colmeia. Mas na versão do jogo que nos chega de Inglaterra chamam-lhe Yogi Bear. Sob um ou outro nome, este é um jogo que vai prender-vos por algum tempo, pelo menos até chegarem ao fim dos 202 ecrãs que compõem as atribuições do urso ocupado nas operações de salvamento do amigo Boo-Boo.

Tudo começa quando ambos se preparam para hibernar, uma actividade habitual nos ursos, mas Boo-Boo é raptado (parece que o querem vender para um jardim zoológico) e enviado para o outro extremo do parque de Jellystone, onde, enjaulado, aguarda o transporte para a sua nova casa. Só que Yogi Bear não fica muito pelos ajustes e decide partir em busca do companheiro. E é esta viagem que o jogador deve levar a bom termo, vivendo as peripécias habituais na série de desenhos animados. Yogi Bear deve roubar os cestos de piquenique dos visitantes do parque (não há nada como uma missão destas para dar fome a um urso), apanhar os peixes que algum pescador adormecido ainda não retirou da ponta da linha de pesca, enfim, fazer tudo o que esteja ao seu alcance para manter os níveis de energia dentro os limites convenientes. Ou é o fim da jornada e de uma das cinco vidas.

Caso Yogi Bear consiga chegar até Boo-Boo (o que obriga a esconder-se dos campistas e do guarda-florestal, que são muito piquosos) deve entregar a este os seis caramelos de maçã recolhidos ao longo do percurso. Estes caramelos têm



um código que só Boo-Boo consegue decifrar, e que permite acesso à sala de onde o prisioneiro se encontra, e onde estão as chaves para a jaula.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

SALTOS E EMPURRÕES LEVAM BOLA AO PODER

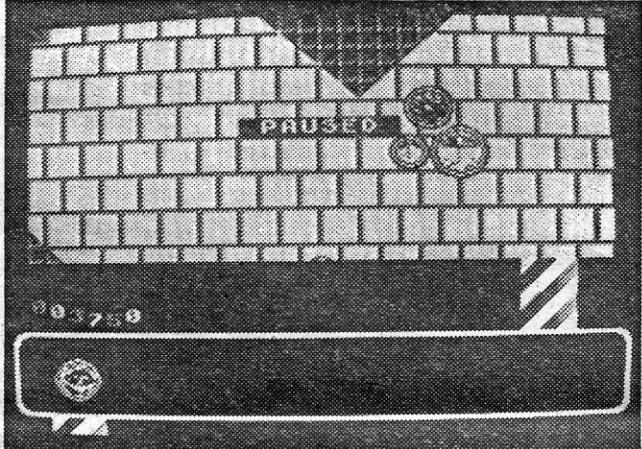
TÍTULO: MADBALLS
MÁQUINA: SPECTRUM

UMA vez ultrapassada a fase inicial e dominado o controlo da pequena bola, *Madballs* vai, seguramente, ocupar muito do vosso tempo. É um jogo simples, que requer muita perícia, um cálculo antecipado dos riscos, mas não tem momentos mortos. Quem parar para pensar... cai fora do tabuleiro. A ideia lembra um pouco a de outro jogo lançado há algum tempo, *Motos*, mas aqui a história é diferente.

O herói é uma bola, Cabeça de Pó, que decidiu subir ao primeiro posto de uma terra chamada Orb. Decidido a ser presidente, o nosso amigo Dust Head parte pelo seu mundo afora, convidando as outras bolas a juntarem-se-lhe. E para as convencer, nada melhor do que empurrá-las para fora da plataforma onde todas pulam, alegremente, cada uma fazendo o seu caminho. Só que algumas das bolas são difíceis de convencer, pelo que há que insistir e, estrategicamente, levá-las até à borda, evitando, ao mesmo tempo, outras bolas que tentam fazer-nos o mesmo.

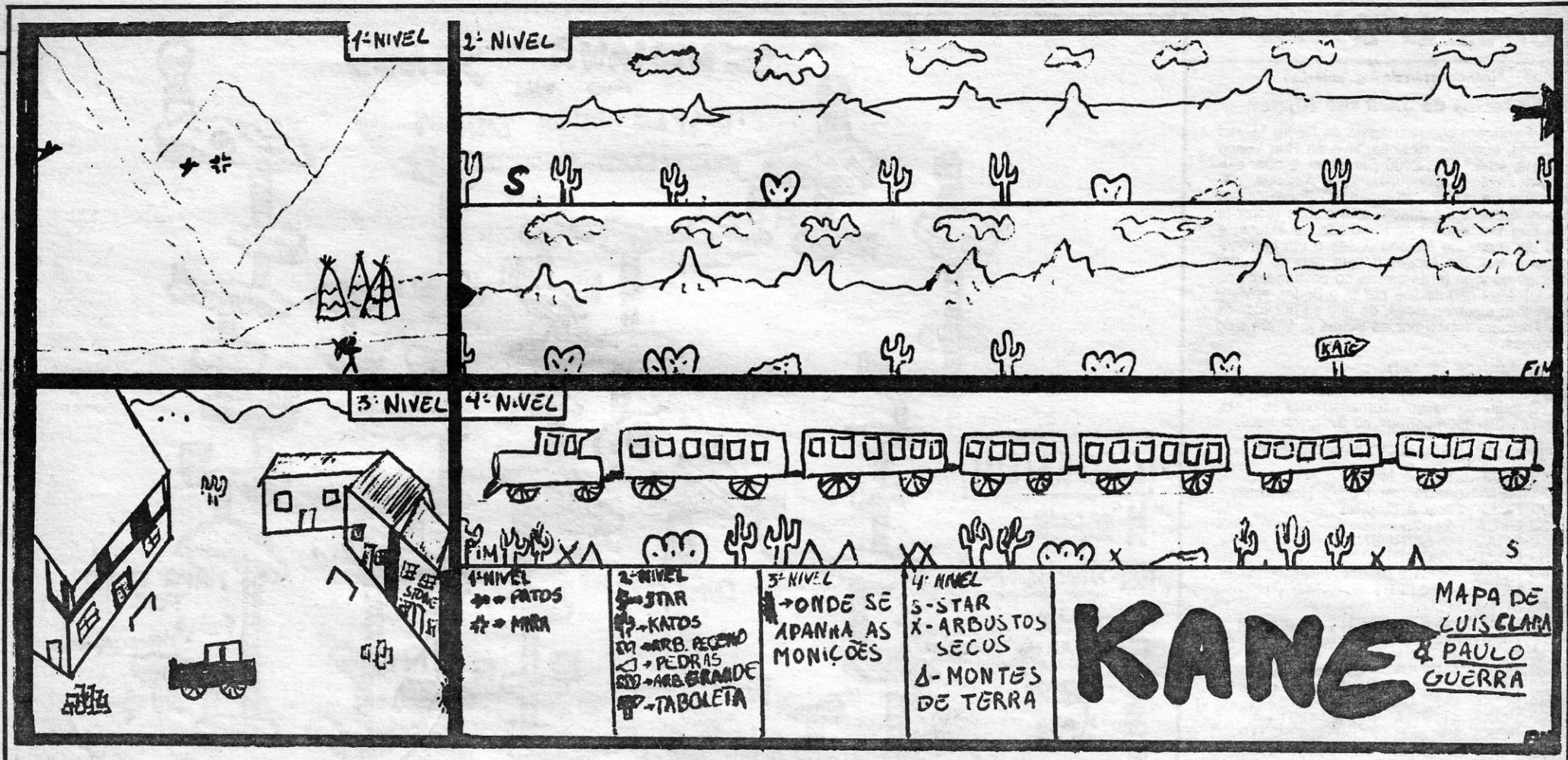
De cada vez que ganhamos um aliado, a sua imagem aparece na janela ao fundo do ecrã. Depois é-nos possível passar o controlo para qualquer um dos novos soldados, bastando saltarmos num dos muitos (pelo menos alguns) caixotes do lixo espalhados na paisagem. E esta troca não deve ser feita ao acaso mas sim tendo em conta as diversas situações a resolver. É que vezes há em que é melhor mudar de bola de modo a que as coisas acalmem um pouco. Mas vocês cedo vão descobrir isso...

Os caixotes do lixo, é bom que se diga, não são os únicos



objectos espalhados pelo mundo de Orb. Há também rampas, trampolins e outras coisas que convém experimentar para se saber para que servem. Experimentem as pirâmides...

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar



nar-lhe ajudando-o a resolver V, o telefone: 2212801.

Bastard explicado

Do Feijó chegam novas, com informações sobre «How to Be a Complete Bastard». Eliseu Angelo, Pedro Lopes e Luís Flores, que formam o clube 2048 andaram a tirar um curso de malandros (ou será que copiaram as dicas?) e enviaram tudo com um mapa que só publicamos por estar directamente ligado às instruções (você podiam ter feito melhor). E provando que afinal são bons rapazes, enviam também as teclas para Death

Wish 3 e ACE além de um poke para ARKANOID II.

E aqui vai:

DEATH WISH 3 — teclas: Z-esquerda X-direita O-girar para a direita K-girar para a esquerda Space-disparar M-mapa C-mudar de arma W-espreitar pelas janelas Enter-entrar nas portas H-pausa.

ACE — Enter-escolher arma N-disparar arma seleccionada com «enter» X-disparar canhão Z-acelerar C.S.-travar S-subir W-descer R-direita E-esquerda U-trem

de aterragem J-ejecção 6789-teclas da mira M-mapa.

ARKANOID II — POKE 38540,0

Quanto ao BASTARD, as nossas dicas funcionam assim:

No primeiro quadrado está indicado o número da sala onde se encontra o objecto referido no 2.º quadrado.

No 3.º quadrado está indicado se o personagem que controlamos tem de ter o «drunkometer» acima de 3/4 caso nesse quadrado esteja um S ou no mínimo caso o

quadrado tenha um n, caso o 3.º quadrado tenha um n e o 2.º também isso quer dizer que o personagem fará a ordem, esteja ou não bêbado.

O 4.º quadrado tem a função inversa do 2.º.

O 5.º quadrado informa-nos se o personagem tem ou não que estar encostado a um convidado para cumprir a ordem.

E por fim o 6.º quadrado diz-nos quais as ordens a escolher.

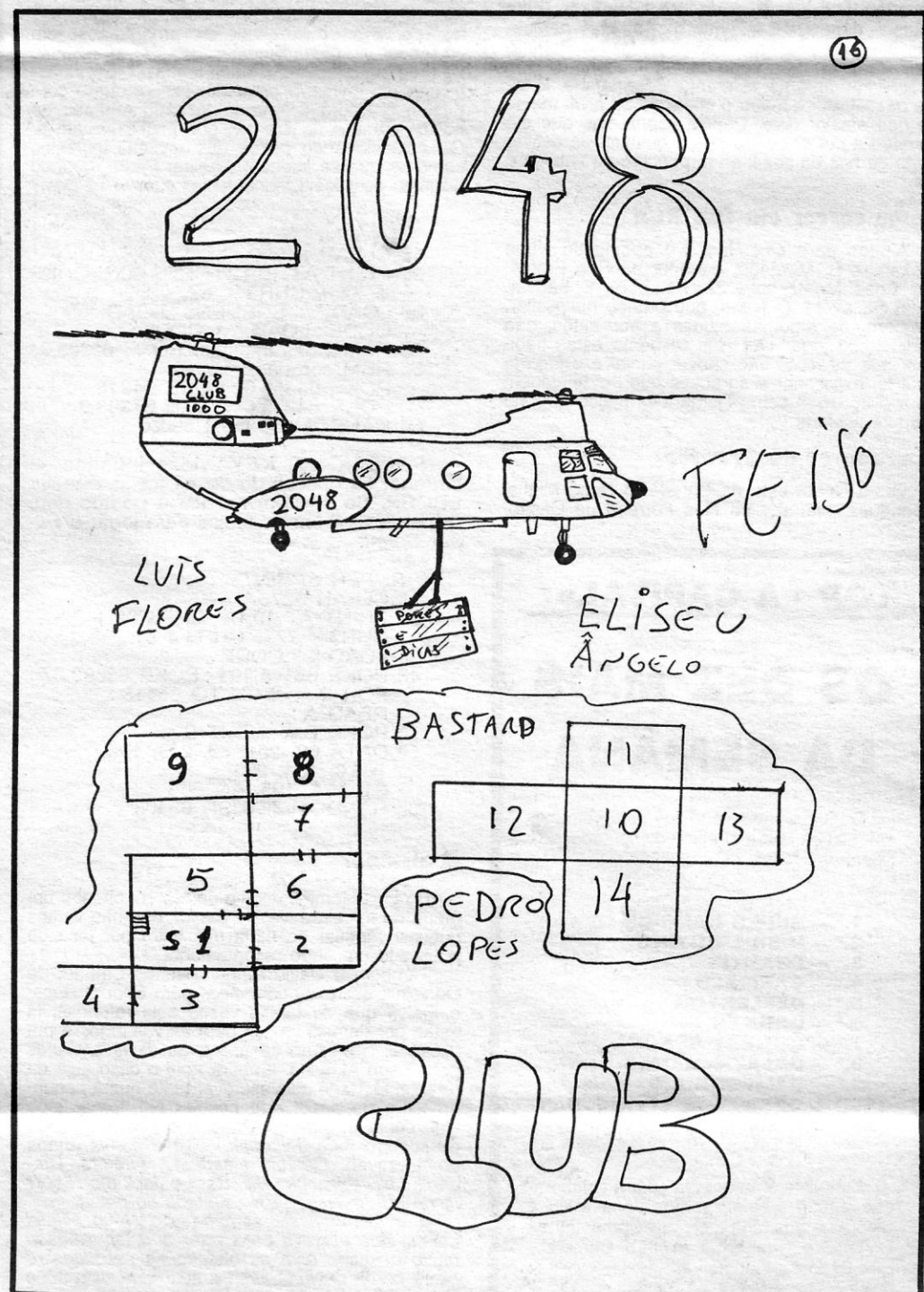
P.S. — O «sticky tap» é para ser utilizado no lavatório da sala 11.

HOW TO BE A COMPLETE BASTARD POR 2048 CLUB

(Continua na pág. seguinte)

N.º	OBJECTO	BÉBADO S/N	SÓBRIO S/N	ENCOSTADO a um convidado	ORDEM A DAR:
1	PEN	N	S	S	STAB HIM...
2	COAL	S	N	S	DROP THE COAL...
4	SHEARS	S	N	S	GIVE HIM A HAIR...
4	SPARE TYRE	S	N	S	PUT TYRE...
4	BUCKET	S	N	S	PUT BUCKET...
4	CAN OF OIL	N	S	S	PUT OIL...
4	PAINT	N	S	S	PUT PAINT...
4	HAMMER (martelo)	N	N	N	Serve para partim a mobília SMASH...
5	LAGER (cerveja)	N	N	N	DRINK IT
5	ICE CUBES	N	S	S	PUT ICE CUBES...
5	FAIRREE LIQUID	N	S	S	SQUIRT THE...
5	CURRY	N	N	N	EAT IT
5	STICKY TAPE	N	S	N	TAPE UP TAPS
5	BLACK COFFEE	S	N	N	DRINK IT (só quando a figura de baixo está a girar)
5	MATCHES	N	N	N	DURN IT (queima a mobília)
6	PIANO	N	N	N	PLAY... (só quando está gente na sala)
6	GIRLIE BOOK	N	N	N	TEAR UP
7	BAKED POTATO	N	N	S	SQUASH THE...
8	WORMS	S	N	S	DROP THE WORMS...
8	COMPOST	N	N	N	EAT IT
9	PLANT POT	S	N	S	PUT THE PLANT...
9	RAKE	S	N	N	PUT RAKE ON...
9	SHOVEL	S	N	N	DIG A HOLE
9	HOSE	N	S	S	TIE HER UP
10	SHEET	N	N	N	DO GHOST...
11	LAXATIVE	N	N	N	EAT IT
11	TOOTH PASTE	N	N	S	SQUIRT THE...
11	SHAVING CREAM	N	N	S	SPRAY HER...
11	SPIDER	N	N	N	PUT SPIDER ON...
11	MEDECINE	S	N	N	O MESMO QUE COFFEE
12	CHEMISTRY SET	N	S	N	MAKE STINK BOMBS
12	DOGGY DO	N	N	N	PUT THE DO...
12	DART	S	N	S	THROW THE...
12	STINK BOMB	S	N	N	BREAK THEE...
13	PERFUME	N	N	S	SPRAY HIM...*
13	PILLOW CASE	N	S	S	PUT CASE...
14	SNEEZING P.	S	N	S	STUFF THE...
14	TALC	N	N	N	DO GHOST...
14	MAKE UP	S	N	S	MAKE HIM UP*

* — Só funciona com homens



VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(continuação da pág. anterior)

Mudar teclas de Jack the Nipper

De Santarém chega o apelo de Pedro Miguel Henriques, que tem 13 anos, vive na Rua Vasco da Gama, 49-3.º dto., 2000 Santarém, e quer ajuda para *Fairlight*, *Conquistador* e *Xevious*. (Alguém que lhe mande um mapa.) O Pedro deseja também entrar em contacto com clubes (espreita estas páginas, encontra a morada de alguns) e envia um mapa de *Indiana Jones* e um carregador para *Jack the Nipper II*, que permite mudar as teclas do jogo (e as coisas do costume, como é óbvio). Mas não se fica por aí o Pedro, enviando também algumas dicas, de que só publicamos a de *Treasure Island* por as outras já terem sido publicadas.

TREASURE ISLAND

Depois de passarmos o primeiro nível e ficarmos no segundo, teclar alternadamente H, T, H, T, H, T... até aparecermos no 3.º nível. Fácil.

Agora, o CARREGADOR para *Nipper II*:

- 10 REM Jack the Nipper
- 20 REM * criado por Pedro Henriques
- 25 REM * Para a Capital
- 30 CLEAR 24575
- 40 LOAD " " SCREEN\$
- 50 LOAD " " CODE
- 60 POKE 43251,0 : REM vidas infinitas
- 70 LET A = S0 : LET B = 247
- 80 LET C = 71
- 90 REM LINES 110 - 150 Invencível
- 100 REM LINES 160 - 220 Muda teclas
- 110 POKE 41222,1 : POKE 41229,A
- 120 POKE 41297,A : POKE 41330,A
- 130 POKE 41444,A : POKE 41576,A
- 140 POKE 41696,A : POKE 41763,A
- 150 POKE 41797,A : POKE 42314,A
- 160 POKE 39820,B : POKE 34372,B
- 170 POKE 49884,C : POKE 49911,C
- 180 POKE 49897,C : POKE 49863,87
- 190 POKE 49891,251
- 200 POKE 49905,253
- 210 POKE 49870,223
- 220 POKE 49857,127
- 230 RANDOMIZE USR 34240
- 240 REM teclas alteradas para Q, A, O, R e M

NOTA: Quem quiser ficar com as teclas iniciais do jogo retire as seguintes linhas: 100, 160 a 220 e 240.

Um pontapé em Renegade

Do Barreiro escreve-nos o Rogério Mateus Jacinto, com dois pequenos programas para a «Linha a Linha» que não passaram no teste e por isso não serão publicados (deves ter esquecido alguma coisa, Rogério. Vê lá bem as tuas notas e depois diz qualquer coisa. Mas parece-me que o teu relógio avariou...). Mas o Rogério envia também uma série de informações de que publicamos uma só, referente a *Renegade*. E diz ele que: Para se matar o chefe do 3.º nível temos de nos afastar dele. Depois esperamos que ele comece a correr contra nós e quando ele estiver perto de nós damos-lhe um pontapé na cabeça e ele cai.

Como correr em Out Run

Ajudas para *Out Run* é o pedido do Nuno Alexandre B. Morgado, morador na Rua Professor Egas Moniz, lote 22, r/c. esq., Bobadela, 2685 Sacavém. O Nuno, que parece necessitar, também, de algumas ajudas a português, não sabe como jogar *Out Run* (espreita estas páginas, que as dicas vão chover por aí e o jogo já aqui foi explicado) e agradece que lhe telefonem para o 2551550 com alguma informação que lhe permita acelerar.

Corredores de Trantor

Outro Nuno, este da Parede, o Nuno Miguel Rodrigues, morador na Rua Ferreira de Castro,

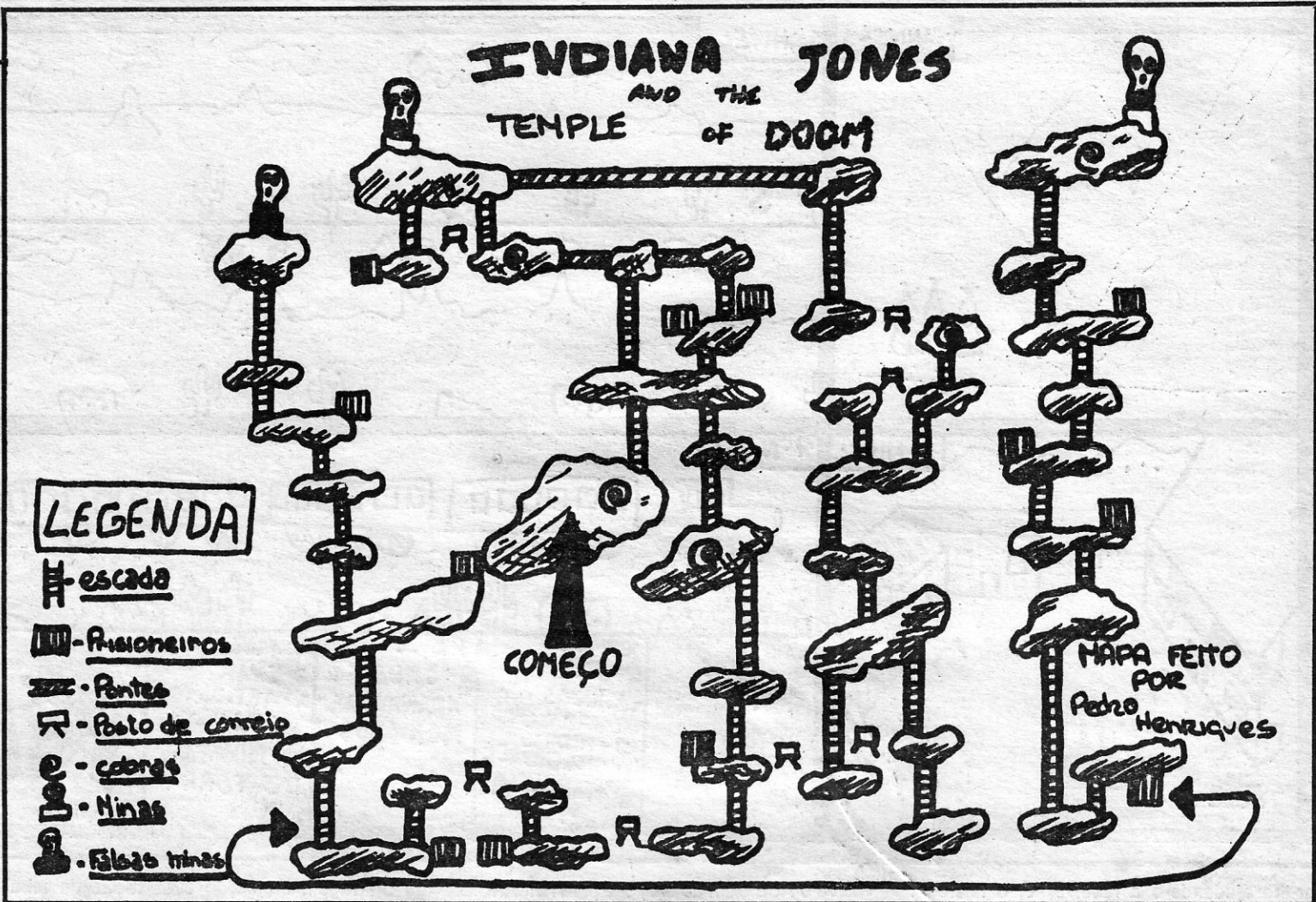
TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — SUPER HANG-ON
- 2.º — INSIDE OUTING
- 3.º — PHANTIS
- 4.º — GARFIELD
- 5.º — DEFLEKTOR
- 6.º — DRILLER
- 7.º — COMBAT SCHOOL
- 8.º — GALATIC GAMES
- 9.º — CALIFORNIA GAMES
- 10.º — 007 — THE LIVING DAY-LIGHTS

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).



n.º 54, 1.º dto., 2775 Parede, diz que tem um clube de computadores e quer trocar jogos com outras pessoas. E aproveita para dizer que em *Trantor* quando entramos nos corredores com dragões devemos estar sempre a disparar (mas cuidado com a potência da arma, ou ficam sem tiros). E mais não diz o Nuno, o que nos deixa espaço para lhe lembrar que os preços não se escreve com s.

Apelo a programadores

O Pedro Mário Marques da Costa, da Rua Pio XXI, n.º 2, 3.º dto., 2700 Amadora, procura jovens que percebam o suficiente em programação em código de máquina para formar uma associação de programadores apostados em fazer jogos para o mercado inglês. E enquanto espera que o contactem o Pedro diverte-se fazendo «mapas de bolso» como o de *Trantor*, que aqui publicamos. Ou colecionando pokes das revistas inglesas, como os que se seguem. E olha, Pedro, quando o tempo escasseia, nunca o faz com c. Tá bem?

WIZ

- 10 CLEAR 24999
- 20 PRINT AT 10,12 : CHR\$ 80 + CHR\$ + 77 + CHR\$ + 67
- 30 LOAD " " SCREEN\$: LOAD " " CODE : LOAD " " CODE
- 40 REM vidas infinitas: POKE 60305,0
- 50 REM corridas infinitas: POKE 64355,0 : POKE 64218,0 : POKE 64279,0 : POKE 64399,0
- 60 RANDOMIZE USR 59000

SOLOMON'S KEY: vidas infinitas — carregar na opção de definir teclas e teclar EBORP. Se ouvirem música é porque deu. Depois escolhem as teclas para jogar o *Super Sprint*:

SUPER SPRINT

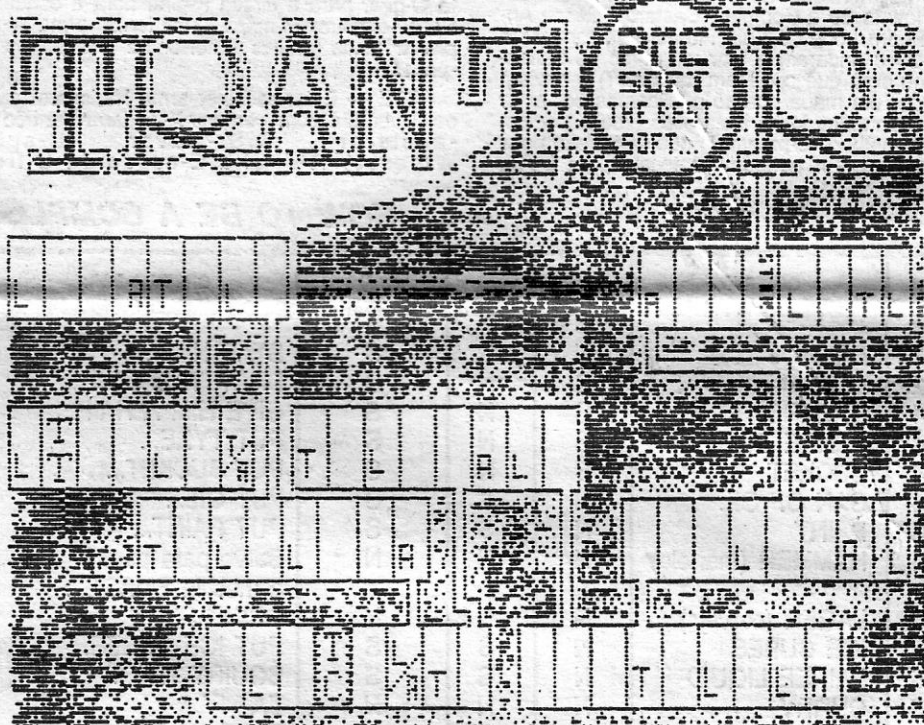
- 10 CLEAR 32767
- 20 PRINT AT 10,12 : CHR\$ 80 + CHR\$ + 77 + CHR\$ + 67
- 30 LOAD " " CODE
- 40 POKE 65108,194 : POKE 65092,37 : FOR B = 65400 TO 65413 : READ A : POKE B,A : NEXT B
- 50 DATA 62, 201, 50, 206, 192, 195,0, 154, 205
- 64, 154, 195, 44, 255
- 60 RANDOMIZE USR 65408

E ainda...

Do Luís Gomes, de Rio de Mouro, chegou um mapa do terceiro nível de *Exolon* que não vamos publicar (apesar de nada mal feito) por ter sido publicado um outro recentemente.

Também o David António Nunes Cintrão, de Odivelas, escreveu com dicas para *Enduro Racer* e *Fist II* que de tantas vezes aqui referidas, já estão por demais gastas para as voltarmos a publicar. E o mesmo se aplica às dicas enviadas pelo Tiago Almeida, embora aqui o caso seja diferente. O Tiago quis escrever tanto numa pequena folha de papel que acabou por tornar tudo algo confuso. Mas do Tiago aqui fica um pedido de socorro para *Jailbreak*, *Indiana Jones* (mapa do 4.º nível), *Galvan*, *Heartland*, *Firelord*, *Dragon's Lair*, *Bazzooka Bill*, *Basil* e *Jack the Nipper II*, de que o Tiago já fez metade do mapa.

E o último desta semana é o Nuno Miguel Laires, que escreve para dizer que tem andado muito ocupado com as obrigações escolares (e ainda bem). O Nuno junta à sua carta uma série de material fotocopiado de uma revista inglesa,



MAPA DO JOGO TRANTOR EXECUTADO EM JANEIRO DE 1988 PARA O JORNAL A CAPITAL...

© 1988 POR PMC SOFT
LEGENDA:

- A --- ARMOURY
- T --- TERMINAL LOCAL DOS CODIGOS
- L --- LOCKER armario
- T/A-T e A no mesmo screen
- TC --- TERMINAL DE COMPUTADOR
- TT --- TRANSPORTADOR

PMC SOFT

mapas e pokes que, e desculpa Nuno, não vamos publicar. E que com mapas e dicas (nem sempre, mas algumas vezes feitos cá em casa (em Portugal), como é o caso do mapa de *Trantor* publicado esta semana, não vale a pena publicar o que os outros fazem. Mas continua a escrever, não desanimes. E boas notas na escola.
E fim por esta semana. Escrevam mais...

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Espaço de aventura

As aventuras continuam a manter presos ao computador muitos entusiastas do género, disso ninguém pode duvidar. E a prová-lo eis o Rui Shantilal, que escreve da Rua Domingos Sequeira, n.º 40-3.º, 1300 Lisboa, para dizer que é da religião hindu, quer trocar jogos com outros leitores e explicar um pouco de «Frankie Goes to Hollywood». E como diz o Rui, no início, pegue o colete de protecção, dirija-se à sala PTT e use-o. Ficará então imune às balas que saem da parede. Carregue então no botão amarelo do «puzzle».

Quando este mostrar seis botões, mova o cursor sobre eles na seguinte ordem: superior direito, superior esquerdo, botão do meio, botão da direita, botão da esquerda e botão superior central premindo FIRE de cada vez.

O cartão de segurança pode ser usado na sala do terminal com discos, para activar os computadores que lhe darão acesso aos jogos.

Quando o assassínio tiver sido cometido se for para dentro da sala com o corpo aparecerá uma janela.

Não se pode desperdiçar nada. No «screen» das «cabeças falantes» (*Talking Heads*) dispare sobre o buraco no cimo do «screen».

Atraia-o para o centro do «écran» e mantenha-o interessado na sua barreira protectora.

De repente dirija-se para o cimo do «écran» e dispare sobre ele continuamente antes que as balas o atinjam. Repita o processo.

Solução de Heroes of Karn

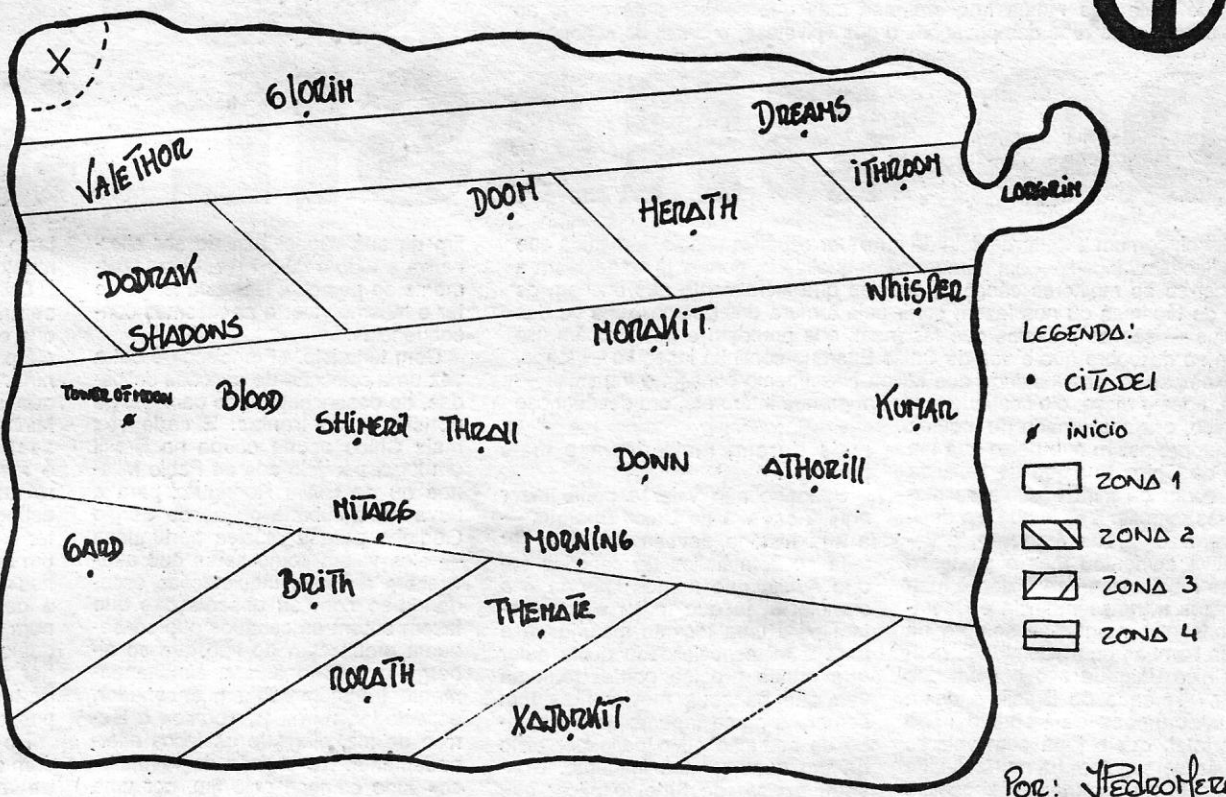
Do Carlos Pedro Limpo Ferreira de Carvalho, da Rua António Sérgio, n.º 4, r/c-Esq., Cova da Piedade, 2800 Almada, em «Piratogal» diz ele, chegou parte da solução para *The Colour of Magic* que só não vamos publicar por termos aqui a solução completa (a publicar em breve) enviada por um outro leitor. Mas do Carlos Pedro aqui ficam, com a nota de que foram retirados de revistas inglesas, alguns dados muito importantes. Assim, segundo escreve o Carlos, com jogos produzidos pelo *The Quill* é possível carregar com um número maior de objectos desde que se use o seguinte POKE: 27538,254.

E ainda do Carlos, para quem não gosta do tipo de letra usado em *Dracula* da CRL, eis a solução: faz-se o load do header, carrega-se em BREAK e tecla-se POKE 23899, 201: POKE 23900, 0: POKE 23901, 0, carrega-se em Run e quando aparecer a mensagem OK, faz-se NEW e Randomize USR 24933. Simples...

Este nosso amigo aventureiro, que quer ajuda para *Murder of Miami* e *The Big Sleaze* e diz ter jogos para trocar, envia também a solução para *Heroes of Karn*. Ei-la:

- LIZZARD — «Carry tinderbox» e «light gas»
- FROG — «Kiss frog» para apanhar Beven
- BARROWIGHT — Kill Barrowicht with bible»
- GUARD — «Give money to guard»
- SWORD — Utiliza-se o Beven para apanhá-la
- BEAR — «Give honey to bear»
- SONG BIRD — Utiliza-se o Beven para apanhá-lo quando se tem a gaiola («cage»)
- SERPENTE — O Beven mata-a com o «song-bird»
- ISTAR — «Move bottle» (para fora do local) e «play flute»
- WAND — Utiliza-se o Istar para o apanhar para nós
- SCROLL — Utiliza-se o Istar para o ler
- STARS — «Enter orion» (para ser transportado para «cottage»)
- BALROG — «Play flute», e utiliza-se Istar para «wave wand»
- DRAGON — «Kill dragon with sword»
- HALL OF SMOKE — «Drop» e «open box» para apanhar o ruby
- KNIGHT — «Kill Knight with spear»
- GOLD KEY — Vendam-na aos americanos! Não, é Carry Mandolin antes de apanhar esta chave
- CLAM — «Open clam with crowbar»
- FIREGATES — «Drink white potion»
- ASHES — Apaga-se com água («water ashes»)
- WITCH — «Kill witch with bottle» (que tem de conter água)
- TINY PLANT — «Water plant» (duas vezes)

LORDS OF MIDNIGHT



Por: J. Pedro Ferreira

- BAT — Utiliza-se Beven para matá-lo com o falcão
- VAMPIRE — «Kill vampire with silver cross»
- SPIDER — Utiliza-se Haldir para «play lyre»
- CHEST — «Oil hinges; open chest» para achar «khadium».
- CARPET — «Take carpet» para apanhar a chave de jóias
- PIRATE — «Khadium» mata-o com a espada («dagger»)
- SANDY BEACH — «Dig with shovel» até apanhar a esmeralda
- MAP — Utiliza-se Istar para o ler
- JADE — «Flower drop pillow; play flute»
- ANTON — «Give mirror to Anton» e depois dá-se a moeda de prata também
- BLACK POTION — Só serve para uma viagem de ida até ao inferno
- GATES — Usa-se a nave apropriada para as abrir

Depois volta-se à «cottage» com os quatro personagens, com a pérola, o rubi, a esmeralda, a safira («sapphire»), com a flor de jade e com o diamante.

E para fechar esta semana, o mapa de *Lords of Midnight* feito pelo leitor João Pedro Pereira, da Rua da Junqueira, 259, 1.º-Dt.º, 1200 Lisboa, que diz ter muitos jogos para trocar e está interessado em obter coisas como *Frost Byte*, *Olie and Lisa*, *Bounty Bob*, *Booty*, *Kokotoni Nif*. Se alguém está interessado em contactar o João pode fazê-lo ou escrevendo ou pelo telefone 639020 entre as 7.15 e as 7.45 da tarde. Tão simples como isto. Bem menos simples é, porém, vencer em *Lords of Midnight*. Por isso o João Pedro enviou também uma série de dicas que (diz ele) permitem vencer o jogo.

Lords of Midnight (táctica)

- 1.º — Mandar Luxor percorrer zona 1, com o objectivo de recrutar o maior número de «lords» e homens possíveis.

- 2.º — Mandar Morkin percorrer zona 2 com o mesmo objectivo.
- 3.º — Mandar Northron percorrer zona 3 com o mesmo objectivo.
- 4.º — O Fey fica «solto» na zona 4, servindo de isco ao inimigo, tentando arrastá-lo para nordeste, mas também recrutando.
- 5.º — Depois de concluídas as primeiras 3 tarefas, mandar Morkin, Luxor, Northron e todos os recrutados para o local X.
- 6.º — É decisivo que nesta zona fiquem concentrados pelo menos 15 mil homens, caso contrário as forças inimigas atacarão com sucesso.
- 7.º — Trazer Fey para zona X.
- 8.º — Neste ponto da situação o inimigo deve estar em desvantagem, logo ir com Morkin ao longo da fronteira de gelo, para este, até à *Tower of Doom*; local onde deverá pegar a *Ice Crown* e, rapidamente, regressar.
- 9.º — Esperando o momento oportuno, levar Morkin até *Lake Miron*, que fica um pouco a noroeste da *Tower of Doom*.
- 10.º — Uma vez em cima do lago teclar para noite.
- 11.º — Vitória para os livres.

Para o sucesso final, é imprescindível não recrutar Lord Xajorkit, ao passo que Lorgrim The Wise (encontra-se em *Plains of Lorgrim*) e Falkrin The Skulkrin (que se encontra a oeste de *Valethor*) são da maior importância para a vitória.

Tente nunca perder tempo com hesitações, esconda o melhor possível os lordes antes da noite e nunca tente o impossível.

E, por ora, fim de aventura...

Linha a linha...

Linha a linha, as rotinas vão aparecendo. E esta semana o Pedro Louro continua a ter direito a este espaço, com a última das rotinas que enviou: *Demolição*.

```

1 REM PEDRO LOURO 1988©
10 REM DEMOLIÇÃO
15 BORDER 2: PAPER 2: INK 7: CLS
20 PRINT INK 4;"
"
25 LET Q=1
30 FOR N=1 TO 20: PRINT AT N,1: INK 4;" " : NEXT N
35 LET S=0: LET A=1: LET B=1
40 FOR N=USR "A" TO USR "A"+6: READ K:
POKE N,K: NEXT N
42 FOR N=USR "B" TO USR "B"+6: READ K:
POKE N,K: NEXT N
45 FOR N=2 TO 8
50 LET Z=INT (RND*8): IF Z=2 THEN GO TO 50
55 PRINT AT N,2: INK Z: BRIGHT
1;"
": NEXT N
58 PRINT AT 0,20: INVERSE 1;"BOLA: " ; 1
60 LET N=15: LET X=20: LET Y=INT
(RND*10)+5: LET DX=X: LET DY=Y
65 IF Y>28 OR Y<3 THEN GO SUB 150
70 IF X<2 THEN LET A=-A
75 IF SCREEN$(X,Y)<>" " THEN GO SUB 125
80 IF X>20 AND (Y=N+2 OR Y=N+1 OR Y=N+3)
THEN LET A=-A: BEEP .008,10: LET Y=Y+1
85 PRINT AT DX, DY;" " ; at X,Y,"O":
LET DX=X: LET DY=Y
90 PRINT AT 21,N;"

```

```

95 LET N=N+(INKEY$="B" AND
N<=26)-(INKEY$="5" AND N>0)
105 LET X=X-A: LET Y=Y+B
110 IF X>21 THEN GO TO 165
115 PRINT AT 0,4: INVERSE 1;"PONTUAÇÃO=" ; 5
120 GO TO 65
125 BEEP .008,20
130 PRINT AT DX,DY;" " ; AT X,Y,"O"
135 LET A=-1
140 LET S=S+1
145 RETURN
150 BEEP .008,30
155 LET B=1-2*(Y>28 OR Y<2)
160 RETURN
165 LET Q=Q+1
170 BEEP 1,0: BEEP .02,20
175 IF Q>12 THEN FOR Z=1: TO 10: PRINT
AT 5,8: PAPER RND*6: INK 9: FLASH 1;"FIM DO
JOGO""": FOR D=0 TO 30 STEP 3: BEEP .008,D:
BEEP .008,-(D): NEXT, D: NEXT Z: RUN
PRINT AT 0,20: INVERSE 1;"BOLA: " ;Q
180 LET M=RND
185 LET M=RND
190 PRINT AT 21,0;"
195 LET A=1
200 LET B=B*(M<.5)+B*(M>=.5)
205 GO TO 60
210 DATA BIN 1110111,BIN 11110111,BIN 11110111,0,
BIN 11111110,BIN 11111110 BIN 11111110,0
215 DATA BIN 1000, BIN 11100, BIN 111110,
BIN 111110, BIN 11100 BIN 1000,0
1700 PRINT AT 0,20: INVERSE 1;"BOLA: " ;Q:
INVERSE 0,

```

Também o Timex Team, que é «cliente» regular de pokes e dicas, enviou alguns programas para *linha a linha*. É com eles que fechamos este espaço.

Programa Morcego

```

10 OVER 1
20 LET M=80
30 FOR X=0 TO M
40 PLOT X+M,X+M: DRAW M,175-X*2-M
50 PLOT 255-X-M,X+M: DRAW -M,175-X*2-M
60 NEXT X

```

Programa Concha

```

1 REM TIMEX TEAM
10 DATA 1,-4,-10,-4,9,8,-5,-2,-4,-6
20 LET T=0: LET M=8
30 PLOT 128,80: FOR N=1 TO 5: READ A: READ B
40 DRAW (A*COS T-B*SIN T)*M,(A*SIN T+B*COS
T)*M: NEXT N: LET M=M*.95:
LET T=T+.2: RESTORE: GO TO 30

```

Programa

```

10 OVER 1: LET M=80: FOR X=0 TO M
20 PLOT 40+X,X: DRAW X/4,175-X*2
30 PLOT 40+X,175-X: DRAW 0,-175+X*2
40 PLOT 215-X,X: DRAW -X/4,175-X*2
50 PLOT 215-X,175-X: DRAW 0,-175+X*2
100 NEXT X

```

O DISCO DA SEMANA Por JOÃO GOVERN

«Francisco» de Chico Buarque

REPETE-SE a mesma cerimónia sempre que Chico Buarque de Holanda chega escondido dentro de um disco novo — descobre-se que a maturidade só serviu para lhe apurar o sentido melódico, capaz de nos fazer pensar numa mistura impossível (e, no entanto, ela «move-se...») de uma singeleza e de luxo, de fazer passar pela memória o branco e o ouro do salão de baile que nunca frequentámos mas que sabemos de cor e, ao mesmo tempo, as ruas das privações e dos «pivetes», o Brasil do «chope» e

O «BLUES» DO BRASIL SERENO

do futebol, comum e sem requinte de qualquer espécie; depois, à medida que as audições avançam — em número e em qualidade, porque já começaram a escolher-se as melhores canções, aquelas que literalmente nos encham os olhos de lágrimas ou nos fazem sorrir pela ternura dos personagens ou das histórias — são as palavras que fascinam, que prendem e que evocam. Só no fim se descobre que a voz de Chico Buarque continua insegura — longe, por exemplo, da profundidade que Milton Nascimento consegue transmitir — e que, apesar disso, ele continua a ser um grande intérprete, ora desdenhoso e irónico, ora apaixonado ou inquieto.

É sempre assim que deixo que um disco de Chico Buarque de Holanda tome conta de mim e deixe as respectivas marcas. Desde que ele decidiu rarefazer a sua produção, a expectativa aumentou mas o processo não se modificou — se Milton é muitas vezes a transcendência e Caetano consegue manter-se sempre na «corda bamba» da modernidade radical, Chico Buarque é o homem dos «blues» serenos do Brasil, é quem mistura canções de trabalho e de amor total, quem joga com valores que não se esgotam na musicalidade nem estão na enganadora superfície do visível, quem parece ficar agarrado à naturalidade e à simplicidade como bases de trabalho e acaba sempre a escrever as canções que

mais duram, mais doem e mais prendem.

Suponho não valer a pena trazer aqui a carreira de Chico Buarque — a sua história deveria em rigor ser feita só com títulos de canções em que aquilo que menos importa é a cronologia, já que todas elas remetem para uma tocante maturidade e para a especialidade deste autor que nunca precisa conter-se, uma vez que os seus movimentos têm sempre a graça urgente de um sorriso de sedução ou o desdourado afilto de um qualquer fim iminente. Convém, apesar de tudo, explicar que Chico Buarque é maduro e sereno onde outros ficam enredados na morte da sua própria criatividade, na cadência do seu espírito inventivo, no

fim da sua capacidade de ser alternativa a tudo o resto — e, como facilmente se percebe, isto está longe de ter o mesmo valor e as mesmas consequências.

Com tudo isto, «Francisco» é outra vez uma colecção de canções delicadas, de desencontros, de paixões, de notícias e de ironias. E cada vez mais Chico ocupa ocupa no Brasil um lugar paralelo aos de Pablo Milanes ou de Sílvio Rodríguez para a nova trova cubana ou ao de Sérgio Godinho para a música portuguesa — eles valem como seres que atravessam as suas inquietações escudando-se com as observações que fazem e com os cenários que conseguem arquitectar, do tipo que só alberga o próprio artista, simultaneamente transformado em encenador, espectador, narrador, «ponto» e técnico de luz, dirigindo os focos alternadamente. No enredo de «Francisco» tudo começa pelo fim, por uma das obsessões da obra de Chico: a velhice, as memórias, o tempo de sintetizar tudo o tempo. «Velho Francisco», escrito com um ritmo de cor-

tar o fôlego, é o primeiro grande momento, como seria de esperar...

Chico Buarque decidiu, a crer na sequência, recuperar uma palavra que os brasileiros usam pouco e que ele próprio não privilegiou antes: *menina*. E são meninas diferentes as que servem as duas canções: «As Minhas Meninas» começam por ser as notas de música e «Uma Menina» é mais um caso que Chico decidiu retirar aos quadros que ele próprio esboça para resumir e compartimentar o Brasil. «Estação Derradeira» é um fresco angustiado e feito de «flashes» enquanto «Bancarrota Blues» é o desgosto e o sarcasmo de viver num país que pode vender tudo e a qualquer preço, que se deixou chegar à situação de desespero apesar de tudo prognosticar o contrário: «Eu posso vender / Quanto você dá?»...

Do outro lado, «Francisco» começa com uma canção de paixão pura, outra vez com as imagens e as comparações de Chico Buarque a valer a memória imediata: «Que salta de sonho em sonho / E não quebra telha / Que passa através do amor / E não

se atrapalha / Que cruza o rio / E não se molha...». Vem a seguir «Todo o Sentimento», uma promessa de amor enquanto houver amor («Prefiro então partir / A tempo de poder / A gente se desenvencilhar da gente») premiada como a melodia mais simples e mais bonita de todo o álbum. «Lola» faz regressar o génio de «Outras Palavras» (do disco anterior) e «Cadê Você (Leila XIV)» mantém a tendência, invocando vagamente a urgência e o desencontro de «Sinal Fechado», o clássico de Paulinho da Viola que Chico e Caetano celebraram. O fecho é feito com uma canção de artista, «Cantando no Toró», outra reflexão limpa sobre a «missão» e a «vontade» do cantor, nem sempre convergentes...

Chega-se ao fim de «Francisco» com a sensação habitual nos discos de Chico Buarque de Holanda: sem querer soar moderna e sem invocar valores que desconhece ou que o assustam, Chico está na mesma. O que, para grande parte dos criadores, seria motivo para desconfiança e de reticências. No seu caso — tal como

...E os outros

★★★★ DAVID SYLVIAN/«Secrets Of The Beehive» (LP, Virgin, 1987) Importação Edisom

Já tive oportunidade de me referir a este disco (no formato «compact» — que só agora — e sem que se perceba em rigor porquê — é posto à disposição do comprador médio português, através de uma importação editorial. É verdade que este terceiro disco de Sylvian como solista terá como uma das virtudes essenciais a capacidade de resistência, tal a forma como as canções vão decorrendo, sem imediatismos de espécie alguma, sem marcações clássicas («couplet-refrão» é uma linguagem estranha a este conjunto de canções em que a proximidade mais radical é a da *essência*, entendida como eliminação pura e simples de todo o supérfluo) e até sem recurso a instrumentações de luxo fácil, como em tempos foi característico dos Japan.

Sylvian reafirma-se como o grande herdeiro dos mestres da serenidade, efectiva ou apenas aparente, dada a componente de inquietação transmitida e forte em algumas das canções («The Boy With The Gun», «Mother and Child»). Mais uma vez, é dada «explicação» cabal para a sua recusa do estatuto de «vedeta pop» quando os Japan existem, mais uma vez se justifica na prática o fim de um grupo que o tempo de «Tin Drum» fazia prever de «longo alcance». Tudo fica claro quando se percebe — em «Let The Happiness In», talvez o mais perene dos «singles» publicados em todo o ano de 1987, ou em «When Poets Dreamed of Angels» — que Sylvian precisava de «espaço de manobra», de ilimitação, de desprezar as balizas sonoras que muitas vezes são impostas por um colectivo.

Em «Secrets of The Beehive», a «filosofia» adoptada é a de que um músico — e as presenças são altamente significativas quando aqui encontramos músicos como Ryuichi Sakamoto, Steve Jansen (um ex-Japan) ou Mark Isham, antigo companheiro de Van Morrison — só deve «entrar» quando tal se torna absolutamente indispensável, desrespeitando assim o frágil domínio do silêncio que, acreditam, é uma das componentes essenciais deste álbum em que a voz de Sylvian atinge a dimensão plena, definitivamente longe do tempo em que o acusavam de ser apenas um mediano plagiador de Bryan Ferry e



Com «Secrets of the Beehive», David Sylvian reafirma-se como o grande herdeiro dos mestres da serenidade

da pose do antigo líder dos Roxy Music. Agora, tem-se a certeza que David Sylvian está prestes a atingir o ponto máximo da sua carreira de criador e que «Secrets of The Beehive» será um disco para continuar a ouvir sempre, tal a sua independência relativamente a fórmulas dominantes e a sua rigorosa colocação como «afluente do silêncio», para voltar a usar a expressão de Eugénio de Andrade.

NOTA — Volto a lembrar que o CD de «Secrets of The Beehive» é complementado com uma versão nova e claramente alternativa de «Forbidden Colours», a canção que Sakamoto e Sylvian fizeram ouvir originalmente no filme «Merry Christmas, Mr. Lawrence», de Nagisa Oshima. Já agora, sempre se acrescenta que, estando esta importação a caminho do rápido desaparecimento, decidiu a Edisom pensar localmente o álbum. Já não era sem tempo — o vinil nacional



A colectânea 1977-87 de Tom Robison surpreende por se constatar que as suas canções conseguiram resistir a tudo o que já nasceu e morreu depois do seu aparecimento

bem merece, de vez em quando, transformar-se numa obra-prima...

★★★★ TOM ROBISON/«The Collection 1977-87» (LP, EMI, compilação de 1987). Edição EMI-VC

De todos os produtos típicos do «post-punk», Tom Robison deve ser aquele que melhores recordações traz aos portugueses: o álbum «Power In The Darkness» foi uma das primeiras edições locais desse tempo de revolução, quase sempre impetuoso e quase sempre efémero: «2-4-6-8 Motorway» foi uma das canções mais dançadas — e gritadas — em tudo quanto era festa adolescente da época, numa altura em que os «campos» se dividiam por aqui ou pela febre do «disco-sound»; Robison foi um dos sujeitos de palco mais exemplar que passou por Portugal, com dois concertos (em Belém e em Vilar de Mouros) em que a entrega plena foi uma constante, muito embora internacionalmente o líder da TRB já estivesse a entrar na mó de baixo.

Esta colecção de canções surpreende sobretudo por se constatar que mesmo os célebres «planfetos» de Robison — «Don't Take no for An Answer», «Up Against The Wall», «Glad To Be Gay» — conseguirão

resistir a tudo o que já nasceu e morreu depois do seu aparecimento. Mesmo quando Robison apelava claramente em excesso para as suas causas (os direitos dos homossexuais, dos negros, de todas as minorias legitimadas por perseguições e por desigualdades de tratamento) fazia-o sem esquecer, nessa «urgência», a componente exclusivamente musical, cuidava normalmente de «vestir» as canções com energia, eficácia e simplicidade.

Julgo que será por aí que se explica o prazer com que se ouve este disco de reencontro, dividido pela fase da Tom Robinson Band e pela especificidade de uma carreira a solo. É que Robison, correctamente encarado como um «agitador de massas», nem por isso deixou de escrever canções que agora têm uma de duas funções — o prazer de uma memória de abalos e de frenesi ou o conhecimento (tardio) de um talento que, infelizmente, tem andado arredado das edições nacionais. Louve-se também por isso esta excepção.

★★ DEF LEPPARD/«Hysteria» (Maxi-«single», Mercury, 1987). Edição Polygram.

Parecendo confirmada a impossibilidade de edição nacional do novo álbum «million-maker» dos Def Leppard, vamo-nos contentando com os «singles» — primeiro «Animal», agora a canção-título, devidamente enquadrada por «Ride into The Sun», tema reescrito a partir do primeiro EP do grupo, e «Love and Affection», gravada ao vivo.

«Hysteria» é uma canção de muito bom recorte, bem enquadrada no LP que ajudou a passar os Def Leppard (anteriormente ausentes desde 1983) para o lado «audível» do «heavy-metal» de que fazem parte, entre outros, os Whitesnake. Excelente produção de Robert John Lange para um disco que, mais uma vez, tem muito melhor resposta na América do que na Europa. É pena — com tantos «trash-metal» e «Speed-metal» que por aí andam, os Def Leppard valeriam claramente como alternativa.

★ ROBIN TROWER/«The Robin Trower Portfolio» (LP duplo, Chrysalis, compilação de 1987). Importação Edisom

Fez parte dos Procol Harum, tentou associar-se com Frankie Miller, Jim Dewar e Clive Bunker, gravou em conjunto com Jack Bruce este Trower de que nem os anos nem a colecção de discos entretanto acumulada me faz gostar um «milíme-

tro» mais do que nos tempos em que com ele tomei contacto. Apesar de uma carreira solitária que alguns consideram das mais sólidas entre o panorama dos guitarristas «eremitas», Trower sempre me pareceu um tecnicista sem destino nem sentimento, um tipo que aproveitou as lições de escola e a habilidade natural nas seis cordas para tentar roubar a herança a gente como Jimi Hendrix, Duane Allman ou Eric Clapton.

Só que — como facilmente se constata percorrendo com a paciência possível este «Portfolio» extenso mas nem por isso variado — as suas canções nunca conseguiram impor a sua personalidade como cantor, como músico ou como compositor. É as que melhor resistem são aquelas que mais genuinamente se baseiam na tradição dos «blues», quase sempre «acossadas» pelos ímpetos de solista de Trower, incapaz da *contenção* que também faz falta aos virtuosos. Senão corre-se o risco de acabar assim, transpondo para a guitarra a crise de imaginação e a ausência de sentimento que um Rick Wake-man ou um Keith Emerson já tinham exemplificado à saciedade sem se levantarem dos pianos, dos órgãos e dos sintetizadores. Um disco de memórias para quem não escandalizaria a aplicação de uma amnésia...

★★ FRANK TOVEY/«Snakes and Ladders» (LP, Mute, 1986). Importação Edisom

A última vez que ouvi falar dele ainda se «chamava» Fad Gadget e assinava álbuns «obscuros» e «frios» como «Incontinent» ou «Gag», representava pouco mais que o lado sem sucesso e com pretensões de etiqueta que valia pelo encanto «techno» dos Depeche Mode. Agora, Tovey passa ao nome próprio e perde o peso das suas tendências «negras» (leia-se ocultas e nebulosas) em prol de uma série de canções bastante curiosas e substancialmente aligeiradas em relação ao que fazia o seu hábito.

Quer dizer: continuam a predominar os sintetizadores e os tratamentos «esquemáticos» em cada uma das canções, alterou-se substancialmente o tom dos textos de Tovey, capaz de se revelar um observador irónico e «desinteressado» em «Shot in The Dark» ou em «Luxury». Curioso é notar que, na essência, continue a faltar-lhe o mesmo que dantes, quando Fad Gadget era um cantor «maldito» e deliberadamente «exterior» às correntes dominantes — um êxito que lhe permita chegar ao grande público, ultrapassando o «círculo» gerado pela indústria e que, como se sabe, é claramente insuficiente para justificar gravações e carreiras. Pode

AS ESTRELAS DO CRÍTICO

★★★★ — Imprescindível. ★★★ — Bom. ★★ — Interessante. ★ — Fraco. □ — A evitar